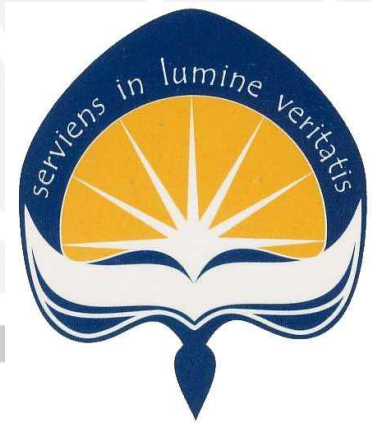


**PEMBANGUNAN APLIKASI
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
BAGI ANAK TK BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai
Derajat Sarjana Teknik Informatika**



Oleh :

Stefany Sutanto

06 07 04880

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2010**


HALAMAN PENGESAHAN
Tugas Akhir Berjudul
PEMBANGUNAN APLIKASI
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
BAGI ANAK TK BERBASIS MULTIMEDIA


disusun oleh :
Stefany Sutanto / 06 07 04880

dinyatakan telah memenuhi syarat
pada tanggal : 13 Desember 2010

Pembimbing I,


Pembimbing II,


B. Yudi Dwiandiyanta, S.T., M.T.


Dra. Ernawati, M.T.

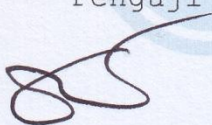
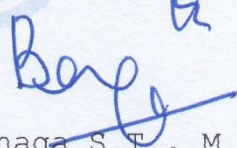
Tim Penguji :

Penguji I,


B. Yudi Dwiandiyanta, S.T., M.T.


Penguji II,

Penguji III,


Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D.  Benyamin L. Sinaga S.T., M. Comp. Sc.

Yogyakarta, 13 Desember 2010
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Fakultas Teknologi Industri

Dekan,


Ir. B. Kristyanto, M.Eng., Ph.D.



*Tuhan tidak pernah berjanji bahwa akan selalu ada kebahagiaan
dan tidak ada penderitaan,
tetapi Dia berjanji bahwa akan selalu ada harapan di saat
kesesakan.*

Tetaplah percaya dan berharap pada-Nya !!!

Segala Perkara dapat kutanggung di dalam Dia
yang memberi kekuatan kepadaku
(Filipi 4:13)

*Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk
Ponakanku Terkasih,
Leonard Sutanto*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat, rahmat dan kasih karunia yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak TK Berbasis Multimedia" ini dengan baik. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat sarjana pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atmajaya Yogyakarta.

Dalam proses penulisan tugas akhir ini, penulis tidak dapat terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan hikmat kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat selesai dengan baik.
2. Bapak Ir. Kristyanto, M. Eng., Ph.D. selaku Dosen Universitas Atmajaya Yogyakarta.
3. Bapak B. Yudi Dwiandiyanta, S.T, M.T, selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia memberikan bimbingan, masukan dan dorongan yang berguna bagi penulis dari awal hingga akhir pembuatan tugas akhir ini.
4. Dra. Ernawati, M.T, selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia memberikan bimbingan, masukan dan dorongan yang berguna bagi penulis dari awal hingga akhir pembuatan tugas akhir ini.

5. Semua dosen dan staff Universitas Atmajaya Yogyakarta yang telah memberikan pelajaran berharga selama masa kuliah.
 6. Keluarga terkasih Papa, Mama, Koko Iwan, Sau-sau Vania, Ciecie Ien, Ko Hendy, Pauline, Oddyssey yang telah memberikan dorongan, semangat dan doa.
 7. Ponakanku terkasih Leonard Sutanto yang telah menjadi sumber inspirasi untuk penulisan tugas akhir ini.
 8. Bafo Ade Hutiva yang selalu setia memberikan doa, bimbingan dan dukungan kepada penulis selama pengerjaan tugas akhir ini.
 9. Kepala Sekolah beserta guru TK Santa Anna Sragen yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan riset uji coba aplikasi ALERIS kepada anak didiknya.
 10. Teman-teman kuliah Titin, Fani, Bhekti, Yuris, Desy, Widya, Nila, Anas, dan teman-teman angkatan 2006 lainnya yang sudah memberikan dorongan selama skripsi serta atas kebersamaannya selama masa kuliah.
 11. Teman-temanku Tere, Lanny, Vivi, Dimas, Setiawan yang sudah memberikan semangat kepada penulis saat menjalani skripsi.
 12. Teman-teman kos Intan, Cindy, Eka, Vera, Yusi, Dhea dan teman-teman kos lain yang juga telah memberikan semangat kepada penulis dan sering menemani penulis saat mengerjakan skripsi.
 13. Rekan-rekan dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu di sini yang telah bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan agar dapat menjadi

lebih baik. Akhir kata, penulis berharap tugas akhir ini dapat berguna bagi pembaca sekalian.

Yogyakarta, November 2010

Penulis

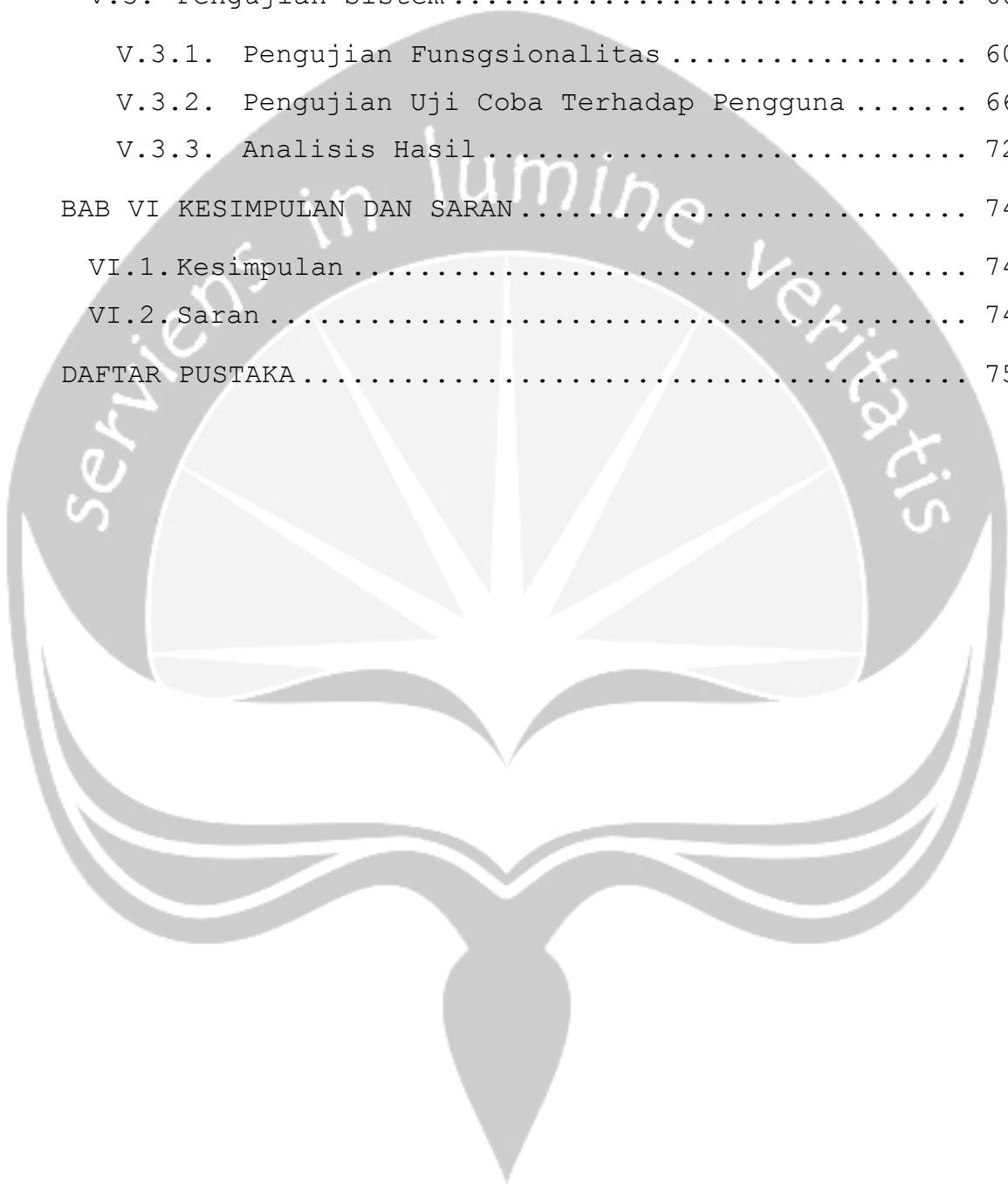


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Rumusan Masalah	3
I.3. Tujuan Penulisan	3
I.4. Batasan Masalah	3
I.5. Metodologi Penelitian	4
I.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
BAB III DASAR TEORI	13
III.1. Multimedia	13
III.1.1. Pengertian Multimedia	13
III.1.2. Sejarah Perkembangan Multimedia	13
III.1.3. Manfaat Multimedia	14
III.1.4. Elemen Multimedia	14
III.1.5. Siklus Pembuatan Multimedia	16
III.2. Pengertian Bermain, Belajar dan Pembelajaran .	17
III.2.1. Pengertian Bermain dan Belajar	17
III.2.2. Pengertian Pembelajaran	17
III.3. Pendidikan	19

III.3.1. Taman Kanak-Kanak	19
III.3.2. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak	20
III.3.3. Mengapa Perlu Belajar Bahasa Inggris	22
III.4. Adobe Flash CS 3	23
III.5. Actionscript 3	24
III.6. Photoshop CS 3	25
III.7. Corel Draw X4	26
III.8. Caltrox Speech Synthesizer 5.0	27
III.9. Cool Edit Pro	27
III.10. Ulead VideoStudio	29
III.11. Camtasia Studio	30
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK	32
IV.1. Pendahuluan	32
IV.2. Analisis	32
IV.2.1. Deskripsi Produk	32
IV.2.2. Fungsi Produk	33
IV.2.3. Karakteristik Pengguna	34
IV.2.4. Kebutuhan Khusus	35
IV.2.4.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal	35
IV.2.4.2. Kebutuhan Antarmuka Pemakai	35
IV.2.4.3. Kebutuhan Antarmuka Perangkat Keras	35
IV.2.4.4. Kebutuhan Antarmuka Perangkat Lunak	35
IV.2.5. Kebutuhan Fungsionalitas	36
IV.2.5.1. Data Flow Diagram	36
IV.3. Perancangan	38
IV.3.1. Perancangan Arsitektur	38
IV.3.2. Perancangan Antarmuka	39
IV.3.3. Perancangan Arsitektur Papan Cerita	43
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK	44

V.1. Pendahuluan	44
V.2. Implementasi Perangkat Lunak	44
V.3. Pengujian Sistem	60
V.3.1. Pengujian Funsgsionalitas	60
V.3.2. Pengujian Uji Coba Terhadap Pengguna	66
V.3.3. Analisis Hasil	72
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	74
VI.1. Kesimpulan	74
VI.2. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75



DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Perbandingan dengan beberapa penelitian sebelumnya.....	10
Tabel V.1 Deskripsi dan Hasil Pengujian Fungsionalitas	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1 DFD Level 0 ALERIS.....	37
Gambar IV.2 DFD Level 1 ALERIS.....	37
Gambar IV.3 Perancangan Arsitektur ALERIS.....	38
Gambar IV.4 Antarmuka Halaman Intro.....	39
Gambar IV.5 Antarmuka Halaman Main Menu.....	40
Gambar IV.6 Antarmuka Halaman Study.....	40
Gambar IV.7 Antarmuka Halaman Exercise.....	41
Gambar IV.8 Antarmuka Halaman Play.....	41
Gambar IV.9 Antarmuka Halaman About.....	42
Gambar IV.10 Perancangan Arsitektur Papan Cerita.....	43
Gambar V.1 Antarmuka Halaman Intro.....	45
Gambar V.2 Antarmuka Halaman Main Menu.....	45
Gambar V.3 Antarmuka Halaman Study.....	46
Gambar V.4 Antarmuka Halaman Alphabet.....	47
Gambar V.5 Antarmuka Halaman Alphabet - B.....	47
Gambar V.6 Antarmuka Halaman Number.....	48
Gambar V.7 Antarmuka Halaman Number - 2.....	49
Gambar V.8 Antarmuka Halaman Number - 3.....	49
Gambar V.9 Antarmuka Halaman Color.....	49
Gambar V.10 Antarmuka Halaman Color - Pink.....	50
Gambar V.11 Antarmuka Halaman Body.....	50
Gambar V.12 Antarmuka Halaman Body - Nose.....	51
Gambar V.13 Antarmuka Halaman Fruit.....	51
Gambar V.14 Antarmuka Halaman Fruit - Watermelon.....	52
Gambar V.15 Antarmuka Halaman Vegetable.....	52
Gambar V.16 Antarmuka Halaman Vegetable - Tomato.....	53
Gambar V.17 Antarmuka Halaman Animal.....	53
Gambar V.18 Antarmuka Halaman Transportation.....	54
Gambar V.19 Antarmuka Halaman Exercise.....	55

Gambar V.20 Antarmuka Halaman Exercise - 2	56
Gambar V.21 Antarmuka Halaman Play	57
Gambar V.22 Antarmuka Halaman Match Shape	57
Gambar V.23 Antarmuka Halaman Match Shape - 2	58
Gambar V.24 Antarmuka Halaman Puzzle	58
Gambar V.25 Antarmuka Halaman Puzzle - 2	59
Gambar V.26 Antarmuka Halaman Puzzle - 3	59
Gambar V.27 Antarmuka Halaman About	60
Gambar V.28 Grafik Antarmuka / tampilan ALERIS	67
Gambar V.29 Grafik Penggunaan Teks dalam ALERIS	67
Gambar V.30 Gambar Penggunaan efek suara ALERIS	68
Gambar V.31 Grafik Penggunaan Video dalam ALERIS	69
Gambar V.32 Grafik Penggunaan Animasi dalam ALERIS	69
Gambar V.33 Grafik Penyampaian Materi	70
Gambar V.34 Grafik Penyampaian Soal Latihan	71
Gambar V.35 Grafik Penyampaian Game	71
Gambar V.36 Grafik Penggunaan ALERIS secara keseluruhan	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- I. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)
- II. Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL)
- III. Papan Cerita (STORY BOARD)
- IV. Perencanaan, Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL)



INTISARI

Dunia Pendidikan bagi anak TK terkadang terasa sangat membosankan, karena anak-anak belum begitu memahami pentingnya akan arti belajar. Rasa bosan dan malas dapat mengakibatkan turunnya minat belajar siswa TK. Padahal jika ditilik lebih lagi, minat belajar siswa TK inilah yang nantinya akan terbawa hingga dewasa. Untuk itulah, dibutuhkan suatu cara pembelajaran baru yang dapat menarik minat belajar bagi anak-anak khususnya dalam belajar Bahasa Inggris. Hal itulah yang melatarbelakangi pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia ini.

Aplikasi ini menyediakan 3 pilihan menu yaitu belajar, berlatih dan bermain. Materi yang akan diajarkan pada menu belajar adalah alphabet, angka, warna, nama organ tubuh manusia, nama buah-buahan, nama sayuran, nama hewan, dan nama alat transportasi dalam bahasa Inggris. Pada menu berlatih, anak dapat berlatih measangkan nama gambar dan gambarnya. Pada menu bermain anak dapat bermain permainan match shape dan puzzle. Tools yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini adalah Flash CS 3 menggunakan Actionscript 3.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak TK (ALERIS) yang dapat diupdate contentnya. ALERIS berhasil digunakan dengan baik oleh anak TK untuk belajar vocab dasar Bahasa Inggris.

Kata Kunci : Pemebelajaran, Multimetia, TK, Bahasa Inggris